DRAGON II KNIGHT
ードラゴンナイトIIー

STAFF

●企画	蛭田まさと
●シナリオ・リアクション	蛭田まさと
●キャラクターデザイン	杉本たかみ じゅじゅろー
●システム設計	金尾あつし
●グラフィック・デザイン	野口まさつね 見留あきひろ 高岡よしひみ 須賀ひろみつ
●プログラム	金尾あつし 村尾しんいち 岩月ひでき
●ミュージック	牛丸ゆき 国枝田まなぶ
●パッケージイラスト・デザイン	杉本たかみ
●スペシャル・サンクス	安部さぶろう 浦ちの 小口かずひと 甲斐ひふみ

●はじめに・・・
このたびは『ドラゴンナイトII』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームをはじめる前にこのマニュアルをよくお読みください。

●ストーリー

フェニックスの街……300年ほど昔、魔女の一族とドラゴンナイトの一族とで統治されていた街……フェニックスの街……悪の気を跳ね返し、また、邪悪な心を吸い取ると言われている伝説の金属が採れる世界の中でたった一つの街……。フェニックスの街……だからこそ、人間にその金属をゆだねる事を恐れた魔女の一族……そして、魔女の一族にその金属をゆだねる事を恐れたドラゴンナイトの一族が、このフェニックスの街をお互いに牽制しあいながらも統治していたのである。そして……魔女の一族と、ドラゴンナイトの一族は、街の北と南に塔を建てた……お互いにその権力を誇示しているかのように……。しかしそれも昔の話……均衡は少しづつくずれ、やがて破局を迎えるようになる。そう……ドラゴンナイトの一族がおきてをやぶり、魔女の一族に奇襲をかけた。不意をつかれた魔女の一族は怒り狂い、男の一族であるドラゴンナイトと女の一族である魔女達は3中夜、壮絶な戦いを続けたのだ……。そして4日目の朝……フェニックスの街は破壊され、いくばかりかの人間達が残されただけであった。そう、魔女の姿もドラゴンナイトの姿もどこにもない……彼らはいったいどこに行ったのか……?

*　　*　　*

タケル「ふう……もう何時間歩き続けただろうか。タケルは懐からブタの皮で作られた水筒を出し、喉をうるおした。ここはノースランドの南にある、「シャーウッド」の森だ。この森を抜ければ『フェニックス』の町に着くはずだ……。タケルは気を取り直したように、重い足を上げ、また歩き出す事にした。腰の剣が異様に重く感じられる。**タケル**「なんで俺がこんな事をしないといけないんだ　ぶつぶつぶつ。」**タケル**「そう……思い出しただけでも腹がたつ……あれは昨日の出来事だった……。」

*　　*　　*

胸毛のはえた大男「さあ……これで俺の勝ちだ。」**タケル**「……うっぷ。」**胸毛のはえた大男**「さあ……約束どおり俺の言うことを聞いてもらうぜ。」**タケル**「う、うっぷ……。」**胸毛のはえた大男**「はっはっはっ!!ガキのくせに、俺と酒で勝負しようなんてとんでもないぜ。」**タケル**「ち、ちくしょう……う、喋ると出そうだ。」**胸毛のはえた大男**「おいおい、あげるなら外でやってくれよ……エチケットにはんするぜ。」　**タケル**「うっぷ……さてと……今日はもう遅いし、子供は寝る時間だな。」**胸毛のはえた大男**「冗談もいいかげんにしないと、本当に怒るぜ……俺たちは500ゴールドをかけて酒の飲み比べをしたんだぜ!!」**タケル**「ひっく!!……ふう、わからない男だな……俺は金は持っていないんだ、よく言うだろう?剣士は喰わねど高楊子って。」**胸毛のはえた大男**「なに、訳のわからない事を言っているんだ……ははあ、そうやってごまかして、チャラにする気だな。」**タケル**「失礼な……うっぷ……これでも俺は幾度となく試練を乗り越えた剣士「ヤマト　タケル」様だぞ、そんな姑息な事をするもんか……どうでもいいが、あまり俺に話をさせるな……で、出そうだ。」**胸毛のはえた大男**「自分で様と言うやつに限って、大したヤツじゃない……いいか、何度も同じ事を言わせるな。」**タケル**「だから……金はないんだ。」**胸毛のはえた大男**「ないで済むか!!」**タケル**「ない。」**胸毛のはえた大男**「こ、このヤローッ!!」**タケル**「ふう……わかった……出すよ、出せばいいんだろう?」**胸毛のはえた大男**「ゼイゼイ……さ、最初からそう言えばいいものを……。」**タケル**「はい、じゃあ、これで。」**胸毛のはえた大男**「おい。」**タケル**「え?」**胸毛のはえた大男**「なんだこれは?」**タケル**「それは……ひっく!!……この街に来る途中で、ワーウルフに襲われてね……無事に退治したんだが……その時、倒したワーウルフの牙さ。」**胸毛のはえた大男**「だれが、こんな物を出せと言ったんだ?」**タケル**「おいおい、何も知らないヤツだな……ワーウルフの牙っていうのは、戦士のおまもりみたいな物だぞ……これであんたも、神のご加護を得られる。」**胸毛のはえた大男**「俺は商人だ……そんなおまもりはいらない。」**タケル**「商人?……誰が?」**胸毛のはえた大男**「俺だ。」**タケル**「……冗談だろう?前から見ても、後ろから見ても、右斜め45度から見ても「商人」には見えないぜ……だいたい腰にぶらさげている、その剣は何なんだ?」**胸毛のはえた大男**「最近はぶっそうだからな……商人と言えども、剣ぐらい持っていてもおかしくないだろう?」**タケル**「ふーん……まあいいや、じゃあな。」**胸毛のはえた大男**「おい……ごまかすな、お前こそ本当に剣士なのか?」**タケル**「俺は、剣士じゃない……『最近ではまれに見る強い剣士』だ。」**胸毛のはえた大男**「ふふん……わかったものじゃないな。」**胸毛のはえた大男**「そのお強い剣士様

が、かよわい商人とバクチをして、負けたのにもかかわらず、金を踏み倒して逃げるってか?」**タケル**「人聞きの悪い事を言うものじゃない……持ってない物は出せんと言っておるのだ。」**胸毛のはえた大男**「俺は街から街へ頼まれた物を運んだり、売り歩いている事を商売としているんだ……これからは、街に着く度に『ヤマト　タケル』の嘘つき剣士の話を酒場でしてやろうじゃないか……。」**タケル**「どうぞ……俺はもともと評判はよくないほうでね……スケベだし、金には汚い……まあ、正義の味方とは程遠いイメージだからな。」**タケル**「でも、とてつもなく強いぜ……何だったらかけるかい?」**胸毛のはえた大男**「お前と賭事をするのは、もうまっぴらだ……ところで、本当に金を持っていないのか?」**タケル**「何度も同じ事を言わせるな……いばって言える事じゃないが、はっきり言ってない。」**胸毛のはえた大男**「そうか……じゃあしょうがない、金がないなら、他の事を補ってもらわないとな。」**タケル**「他の事?」**胸毛のはえた大男**「ああ……この街の先に、『シャーウッド』の森がある事は知っているだろう?」**タケル**ああ……知っているが……あそこにはワーウルフがうじゃうじゃいるぜ。」**胸毛のはえた大男**「その森を抜けると、『フェニックス』という町がある。」**タケル**「『フェニックス』?……聞いた事がない名前だな。」**胸毛のはえた大男**「小さい町だからな……でも、ひょろ長い塔が立っているから……近くまで行けば、すぐにわかるはずだ。」**タケル**「どうして、その『フェニックス』の町の話を俺にするんだ?」**胸毛のはえた大男**「実は……その町に届けなければいけない物があってな、それも二日後までにだ。」**タケル**「ふーん……そりゃあ大変だ。」**胸毛のはえた大男**「ところが俺には、明日までに別の町に届けなければいけない物があるんだ。」**タケル**「へえ……そりゃあ、大変だ。」**胸毛のはえた大男**「急げば間に合わない事はないと思うが……けっこうハードなんだ。おまけにシャーウッドの森にはワーウルフがいっぱいときた日にァあ……。」**タケル**「ほほう……そりゃあ大変だな。」**胸毛のはえた男**「そこでだ、『フェニックス』の町に届ける物を俺の変わりに、お前が届ける……なーに、お前にとってワーウルフなんてどうって事はないだろう?……そうすると俺は大変楽になる訳だ。」**タケル**「いや……そんな事はない。」**胸毛のはえた大男**「どうしてだ?」**タケル**「俺はそんな事をしないからだ。」**胸毛のはえた大男**「こ、このやろーっ!!バクチで負けておいて、俺の頼み事も聞けないと言うのかっ!!」**タケル**「い、いてててて……こらっ!!バカパワーを出すなっ!!苦しいっ!!」**胸毛のはえた大男**「お前は強い剣士なんだろ!?……じゃあ、俺を切ってみろっ!!その腰の剣は飾りもんか?」**タケル**「お、俺は……モンスター相手だったら、どんな手段をとっても勝ってみせるが……一般市民には迷惑をかけないタチなんだよっ!!」**胸毛のはえた大男**「行けっ!!『フェニックス』の町に行くんだっ!!」**タケル**「やなこった……俺は自由に、自分の行きたい所に行くよっ!!」**胸毛のはえた大男**「ん?……この袋の中身は何だ?」**タケル**「そ、それは……。」**胸毛のはえた大男**「お前……金を持っているんじゃないか!?」**タケル**「それは金じゃない……いいから返せ。」**胸毛のはえた大男**「なんだこりゃ……これは金でできたプレートじゃないか……『誇り高き勇者に送る……ストロベリーフィールズ王女』。」**タケル**「いいから……返せよ。」**胸毛のはえた大男**「はっはっはっ!!こりゃあいい!!『誇り高き勇者』だとさ!!……いったいどこで盗んだんだ?」**タケル**「盗んだ?」**胸毛のはえた大男**「風の便りに、ストロベリーフィールズという女だけの王国を救った一人の勇者がいると言う話を聞いた事があるが……。」**タケル**「いいじゃないか、そんな事はどうでも……いいから返せ。」**胸毛のはえた大男**「いいや……返さない、これはめったに手に入らない物だ……なんたって金でできているからな。」**タケル**「おいおい……バクチで負けた代金にしては取りすぎじゃないか?」**胸毛のはえた大男**「確かにこれでは取りすぎだ……だから、バクチで負けた代金は、俺の頼みを聞いてくれればチャラにしてやると言っているんだ……このプレートはその時に返してやるよ。」**タケル**「お前……本当に商売上手だな。」**胸毛のはえた大男**「お前だって、金も持たずにバクチをするなんて、いい根性をしているぜ。」**タケル**「あーあ、占い師のババアが言った通りだ……今日は日が悪い。」**胸毛のはえた大男**「いいか……この荷物だ、さして重くはない。」**胸毛のはえた大男**「この荷物を2日後に『フェニックス』の町の長老に届けるんだ。」**タケル**「中身はいったい何なんだ?」**胸毛のはえた大男**「フェニックスの街で、近々、結婚式があるんだ……荷物の中身はその結婚式に必要なものさ。」**タケル**「結婚式ねえ……見てもいいか?」**胸毛のはえた大男**「ああ……別にかまわんが。」**タケル**「本だなんて言って、危険物だったらたまらんからな。」**胸毛のはえた大男**「なんでもありがたいお言葉が書いてある書物だそうだが……そんな事はどうでもいい、とにかくこれを『フェニックス』の町に届けてくれ。」**タケル**「そのプレートはいつ返してくれるんだ?」**胸毛のはえた大男**「『フェニックス』の町の酒場で会おう……俺ももう一つの届け物が済んだら、『フェニックス』の町に行く……返すのはその時だ。」**胸毛のはえた大男**「いいか……もし届けなかったら、俺の信用問題になる、くれぐれも……だ。」**タケル**「まあ……無事に着く事を祈ってくれよ、俺の気は変わりやすいんでね。」**胸毛のはえた大男**「お、おい……そんな事をしたら、このプレートは俺の物になるぜ。」**タケル**「俺は過去の事にはこだわらないタチでね……貰ったから持っているだけさ。」**胸毛のはえた大男**「貰ったんじゃなくて、盗んだんだろう?」**タケル**「たとえそうだとしても……あんたにとってはどうでもいい事だろう?」**胸毛のはえた大男**「婚礼の儀が行われる前の日は、昼間から大騒ぎをするそうだ……酒もただだし、街の女も開放的だろうなあ……。」**タケル**「………………。」

胸毛のはえた大男「それに、婚礼の義を行う為に必要な、大切な物を持って行くお前さんの事だ……いやあ、うらやましい。」**タケル**「さあ……出かける準備でもするか。」**胸毛のはえた大男**「いいか……かならず2日後だぜ。俺の名前は『バーン』だ……長老に俺の名前を言ってくれればわかるはずだ。」

*　　*　　*

タケル「ふう、まったく俺は何をしているんだ?……酒もろくに飲めないくせにバクチなんかして、そのあげくがこの始末だ……。」**タケル**「……しかし、あの男は絶対に商人には見えなかったな、どう見ても『バーサーカー(狂戦士)』って所だな……はははは。」**タケル**「結婚式か……俺には縁のない話だな。まったく、どうして冠婚葬祭ってものは、儀礼にしばられているんだ?……こんな本がなくても、お互いが結婚したいのなら、さっさとすればいい事だろう?」**タケル**「おい……いつまで俺を歩かせるつもりだ?気ままに歩いているのなら、まったく苦にならないが、頼まれ事の為に歩き続ける事がこんなに苦痛なもんだとは……。」**タケル**「まてよ……物は考えようだぞ……そうだ、俺は俺自信『フェニックス』の町に用があると思えばいいわけだ……。」**タケル**「そうだ、俺は『フェニックス』の町に用があるんだ……しかし、いったい何の用があると言うんだ?一度も行った事がない町なのに……。」**タケル**「そうだ!!一度も行った事のない町だからこそ、一度は行ってみるもんだぞ……それに、あのバーサーカー商人……たしか『バーン』とか言っていたな。」**タケル**「そのバーンが言っていたように、婚礼の義の前には……酒は飲めるわ……女は抱けるわ……きっと謝礼も出るに決っている……うん、だんだんと元気が出てきたぞ……。」

●ゲームの始め方

1. 98版、88版、X68版共にパソコン本体の電源をいれて、ディスクAをドライブ1(68版はドライブ0)に、ディスクBをドライブ2(68版はドライブ1)にいれてからリセットキーを押してください。また、MSX2版は1ドライブ仕様ですのでドライブ1にディスクAをいれてからリセットキーを押してください。ゲーム中にディスクの入れ換えのメッセージが出たらメッセージに従ってディスクを入れ換えてください。

2. ゲームが始まると、3つのメニューが表示されます。

1. 最初からゲームを始める。
   最初からゲームをする時に選んでください。まず、主人公に名前を登録してからオープニングが始まります。(MSX2版のみ名前の登録は出来ません。)
2. 前の続きからゲームを始める。
   以前にセーブしたゲームを続けて遊ぶ時に選んでください。
3. おまけディスクをみる
   エルフ特製のおまけディスクです。詳しくは、おまけディスクの項をお読みください。

●名前の登録のしかた

「最初からゲームを始める」を選びますと名前の登録モードになります。名前を変更しない時は、そのままESCキーを押してください。名前を変更する時は、「タケル」をBSキーで消します。その後、名前を入力しESCキーを押してください。

決定(ESCキー)――――名前を決定します。
前　(ROLLUP)―――表示されている文字が1ページ前にもどります。
次　(ROLLDOWN)――表示されている文字が1ページ進みます。
戻る(BSキー)―――――間違えた文字を修正する。
SPACE――――――――文字の間にスペースを入れる。
また、文字を検索したいときは、頭の1文字のフルキーを押してください。

●ゲームの進め方

「ドラゴンナイトII」は、3Dダンジョンタイプのロールプレイングゲームです。あなたは、主人公となり、悪の魔女メサーニャを倒すことです。その為には、塔の中にいるモンスターと戦い、魔女メサーニャに奪われた全ての経典を見つけ出し、全ての女の子を救い出さなくてはなりません。また、目的を達成するためには街にあるショップ等にもまめに顔をだした方がよいでしょう。

●街の中の移動

自分の状態によりことなりますが5つのコマンドが表示されます。

1. 移動する　2. 持物　3. パラメータ　4. セーブ　5. ロード

1．移動する
街にあるいろいろな場所に移動する。
塔の入口——街にある塔の入口までいきます。
墓場——墓場へ行きます。
長老の家——街の長老の家にいきます。いろいろな情報がもらえます。
酒場——酒場にいきます。食べ物も売っています。
宿屋——この街に一軒しかない宿屋です。あなたが一番好きな所かもしれません。体力・魔力を回復できます。唯一、無料です。
武器・防具屋——ダンジョンを冒険するのに必要な武器・防具がいろいろ売っています。
薬屋——ダンジョン内で使う薬を売っています。3種類の薬があり効き方が違います。
魔法使いの家——この街に一人しかいない魔法使いがすんでいます。

2．持物を見る
タケルが今持っているアイテム・経典が確認できます。テンキーの2、4、6、8（MSX版はカーソルキー・98版、88版はマウスによる指定も可）でアイテム・経典を選ぶと、名前と個数がわかります。
ESCキーまたは、リターンキー（98版、88版はマウス右クリックも可）で次の画面に進みます。

3．パラメータを見る
自分（達）の状態が確認できます。

4．セーブする
今の自分達の状態を4箇所まで保存できます。ゲームを一時中断するときに、選んでください。セーブしないゲームを止めてしまうと、次に始めるときにまた最初からになってしまいます。

5．ロードする
前の続きからゲームをはじめる時や、もう一度やり直したい時に選んでください。

●3Dダンジョン内の移動・キャンプ

3Dダンジョン内の移動はテンキー（MSX版はカーソルキー）で行います。ダンジョンの上には、自分の向きと自分の位置がX、Y座標で表示されています。
4——左を向く　6——右を向く　8——前に進む　2——後ろにさがる
※98版、88版は画面中央のダンジョンが表示されている部分をクリックすることでマウスによる移動も出来ます。クリックする位置と移動の方向の関係は次の図のとおりです。

B	A	C
	D	

A——前に進む
B——左を向く
C——右を向く
D——後ろにさがる

●キャンプについて

ドラゴンナイトⅡでは、3Dダンジョン内でスペースキーを押すことでキャンプをすることができます。
自分（達）の状態により6つのコマンドが表示されます。
1．魔法を使う　2．薬を使う　3．アイテム　4．パラメータ　5．スピード
6．冒険に戻る

1．魔法を使う
ソフィアが仲間になると表示されます。
魔法には、治癒魔法と移動魔法があり、選択した魔法を唱えようとしますが、マジックポイントがたりないと唱えられませんので注意してください。

2．薬を使う
タケルが薬を持っていると表示されます。

仲間かいるときには、誰につかうかを選択してください。

3．アイテムの表示
タケルが今持っているアイテム・経典が確認できます。テンキーの2，4，6，8（MSX版はカーソルキー・98版、68版はマウスによる指定も可）でアイテム・経典を選ぶと、名前と個数がわかります。
ESCキーまたは、リターンキー、(98版、68版は、マウス右クリックも可）で次の画面に進みます。

4．パラメータを見る
今の自分と仲間の状態を見ることができます。リターンキー（98版、68版、マウス左クリックも可）で次に進みます。

LEVEL————モンスターと戦い、一定の経験値を得るとあがります。
HP／HPMAX————体力とその最大値です。体力が0になると死亡を意味します。
一人でも死亡するとGAME OVERです。
宿屋、薬、魔法で、回復できます。
MP／MPMAX————魔力とその最大値です。魔法が使えるソフィアだけ表示されます。魔法を使うと無くなります。魔力が少なくなると使えない魔法がでてきますので注意して使ってください。宿屋でしか回復できません。
STRENGTH————武器の効果も含まれた攻撃値です。大きい程モンスターに大きなダメージをあたえます。
ソフィアは、プリーストなので直接攻撃には参加できません。従ってこのパラメータはソフィアには表示されません。
DEFFENCE————鎧、楯の効果も含まれた防御値です。大きい程モンスターからの攻撃を防ぐことができます。
EXP／NEXT————経験値と次にレベルが上がる経験値です。モンスターを倒すことで獲得できます。強いモンスターほど大きい経験値が得られます。EXPがNEXTになるとレベルが上がります。
JEL————GOLDの変わりになる宝石の個数です。

パラメータの下には、持っている武器、鎧、楯が表示されます。但し、NOTHINGはなにも持っていないことを意味します。

5．スピードを変える
3Dダンジョン内の移動のスピードを変えることができます。

6．冒険に戻る
キャンプモードを終えて冒険に戻ります。

●戦闘
「ドラゴン・ナイトII」では、3Dダンジョンを移動・探索している時に敵と遭遇すると自動的に戦闘モードに入ります。敵との遭遇は、いつ、どこで、おこるかわからないので、つねに自分達の状態に気を配りいつ戦闘がおこってもいいようにしておいてください。敵に遭遇すると自分の状態によって次の5つのコマンドが表示されます。

1．攻撃する　2．薬を使う　3．逃げる　4．魔法を使う　5．呪いを解く

これらのコマンドは全て、タケルをリーダーとしての行動をとりますのでタケル自信が攻撃しないコマンドもあります。(例・タケルがバーンに薬を使うとその間、攻撃できないのはバーンでなくタケルです。)

1．攻撃する

タケル————モンスターに対して自分の持っている武器で攻撃します。
バーン————モンスターに対して自分の持っている武器で攻撃します。
ソフィア——武器を使うことができないので後ろで応援します。

2．薬を使う
タケルが薬を持っている時だけ表示されます。

タケル———薬を使って体力を回復させます。仲間がいるときは、誰に対して使うか選択してください。
バーン———タケルが薬を使っている間に自分の武器で援護攻撃をしてくれます。
ソフィア——武器を使うことができないので後ろで応援します。

3．逃げる
自分または、仲間がピンチになったらモンスターから逃げるコマンドです。
かならず、逃げられるとは限りません。

4．魔法を使う
ソフィアが仲間に加わった時から表示されます。
タケル———ソフィアに魔法を使かってくれることを要求します。そのターンはタケルがモンスターに対して攻撃をすることは出来ません。
バーン———ソフィアが魔法を使っている間に自分の武器で援護攻撃をしてくれます。
ソフィア——タケルに頼まれた魔法を使おうとします。が、マジックポイントがたらない時は、魔法を使えません。魔法には、攻撃魔法と治癒魔法があります。攻撃魔法はソフィアの番がまわってくると魔法で攻撃します。治癒魔法の時は一番最初にみんなを治します。

5．呪いを解く
女の子にかけられている呪いを解く経典は、魔女メサーニャにより３Ｄダンジョン内のいろいろな場所にばらまかれてしまいました。このコマンドは、タケルが持っている経典によって呪いの解けるモンスターが表れた時に表示されます。
タケル———経典で女の子にかけられている呪いを解いて、モンスターから、もとの女の子にもどしてあげます。普通の女の子にもどれた子はどんなお礼をしてくれるのでしょう。
バーン———呪いの解けるのを後ろで見てます。
ソフィア——呪いの解けるのを後ろで見てます。
コマンドを選択すると、タケル、バーン、ソフィアは、行動に移します。その時の状態が逐次、表示されて行きます。自分達かモンスターが逃げるか、一人でも死んでしまうとそこで戦闘モードは終ります。
勝利———そのモンスターの持っている宝石とモンスターをたおす事で得た経験値を獲得出来ます。
死亡———以前セーブした位置からやりなおしになります。

●装備について
武器、鎧、楯の装備は、武器屋・防具屋・ダンジョン内で買ったり拾ったりしたときに変更できます。仲間がいるときは誰の装備を変更す。仲を選択して、その時に、前に持っていた武器、鎧、楯と比較していい方を装備して、悪い方を捨ててしまったり、買わなかったりします。いつも、誰がなにを装備しているか気を配ってやってください。

●アイテムについて
アイテムは、店で買えるもの、買えないものいろいろあります。全てのアイテムは必要な時に発見した時点から所持品に加わります。所持しているアイテムは、薬以外必要な場所にくると自動的に使用されます。

●経典について
ダンジョンのなかには、女の子にかけられている呪いを解くための経典がたくさんかくされています。タケルは、経典を見つけると自動的に所持します。モンスターに遭遇したときにその女の子の呪いを解ける経典を持っていると、戦闘モードの時に、「呪いを解く」が表れます。

●おまけディスクについて
最初のメニューでおまけディスクを選ぶと、最高４つのコマンドが表示されます。
１．宿屋の思い出　　２．モンスターの解呪　　３．ミュージックモード　　４．エンディング

１．宿屋の思い出
宿屋での出来事をもう一度思い出すことが出来ます。

２．モンスターの解呪
ゲームを解き終ると表示されます。今までに戦った、モンスターとモンスターの呪いを解く瞬間を思い出

すことが出来ます。

3．ミュージックモード
ドラゴンナイトIIに使われている音楽を聞くことが出来ます。

4．エンディング
ゲームを解き終ると表示されます。エンディングを見ることが出来ます。

●付属の封筒について

パッケージに付属されている小さい封筒は、ゲーム中に使用します。画面に黄色い文字で『付属の封筒を空けてください。』のメッセージが出るまで開けないでください。

●ハードディスクのインストールについて

98版のみハードディスクでMS－DOSをお使いの方はゲームをハードディスクにインストールすることが出来ます。但し、以下の条件が揃っていないとインストールすることが出来ない事があるのでご注意ください。

1．MS－DOSを立ち上げた状態で、ハードディスクがドライブA、ディスクドライブ1がドライブBであること。
2．ハードディスクの空き容量が約7Mバイト以上あること。(20Mハードディスク使用時。20M以上のハードディスクをお使いの方は7M以上の空き容量が必要になることがあります。ご注意ください。)
3．MS－DOSを立ち上げた状態でおよそ350K以上の空きメモリーがあること。

まず、ハードディスクインストールプログラムを作成するためにブランクディスクを用意してください。ドライブ1にDディスクをいれ、ドライブ2に用意したブランクディスクをいれてリセットキーを押してください。画面の指示に従ってキーを押すとインストールディスクが出来ます。

次に、ディスクを抜きリセットキーを押してハードディスクからMS－DOSを立ち上げてください。作成したインストールディスクをドライブBにいれた後 A＞ の状態から
MD␣DR2↵CD␣DR2↵COPY␣B：＊.＊↵eco2↵(↵=リターンキーを押す)

　ゲームディスクをハードディスクにコピーします。ESCで中止します。
　ディスクをドライブ1に入れてリターンキーを押して下さい。

と、画面に表示されるので、後は、画面の指示に従ってディスクを入れ換えてください。
インストール終了後、
DR2でゲームが立ち上がります。

※ゲームをハードディスクにインストールする機能はあくまでもオプション機能です。万が一、ハードディスクにインストールを行った結果、ハードディスク内に保存されている他のデータやハードディスク本体の一部または全部が故障、破損した場合、当社は一切の責任を持ちません。そのことをご了承の上、作業を行ってください。

●ダンジョンマップオールガイドについてダンジョンマップの一部に、書き込まれていない部分もあります。その部分だけは、ご自分でお書き込み下さい。

●ゲームに関するお問い合わせ

ゲームに関する電話でのご質問は一切受け付けておりません。どうしてもゲームが解けなくてお困りの方は、往復葉書に機種・メディア(5HDなど)・自分の現在の状態・ステータス・持っているアイテムを出来るだけ詳しく書いて住所・氏名を名記の上、「株エルフ ドラゴンナイトII ユーザーサポート係」までお送りください。

※中古品をご購入のお客様のサポートはご容赦ください。

ドラゴンナイトII

オリジナルテレホンカード

プレゼント

ゲームを終了致しますと、パスワードが表示されます。マニュアルについている応募券をアンケートハガキに貼り、パスワードを書いてエルフまで送ると、抽選で各機種100名様に「ドラゴンナイトII」オリジナルテレホンカードをプレゼント致します。

98応募券	X68000	88応募券	MSX応募券
1990.12.31	1991.2.28	1991.1.31	1991.3.31
まで有効	まで有効	まで有効	まで有効

17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

MEMO:

ITEM:

17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

MEMO:

ITEM:

17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

MEMO:

ITEM:

17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

MEMO:

ITEM:

17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

MEMO:

ITEM:

17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

MEMO:

ITEM:

17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

MEMO:

ITEM:

17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

MEMO:

ITEM:

〈ご注意〉

ドラゴンナイトIIのプログラム及びパッケージ、マニュアルは株式会社エルフの著作物です。無断で複製する事を禁じます。
※製品には万全を期しておりますが、万一プログラムが作動しない　場合は、まず次の事をお確かめ下さい。

- ●本体ディスプレイなどの電源やケーブルが正しく接続していますか?
- ●ディップスイッチやクロックなどの設定が間違っていませんか?
- ●ディスケットは正しくセットされていますか?
- ●一度電源を切って、状態を安定させてからゲームを立ち上げましたか?

以上をご確認の上、それでも作動しない場合は

- ●ご購入ショップなどで、同じ機種の機械での動作をお確かめください。別の機械で正しく動作する場合にはご使用の機械の故障等が考えられます。

上記いずれの場合にも動作しない時は、誠に申し分けありませんが、お手持ちのゲームディスクの動作不良が考えられます。お手数ですが、お名前、ご住所、お電話番号、ご使用機種名をお書きのうえ、ディスケットをお送りください。至急、調査の上交換品をお送りします。

- ●このゲームはフィクションです。ゲーム中に登場する、地名、団体名、登場人物は実在のものとは一切関係ありません。

株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5